

Wii™

Xenoblade Chronicles

MANUAL DE INSTRUCCIONES

(CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SALUD Y SEGURIDAD)

MANUAL DE INSTRUÇÕES

(CONTÉM INFORMAÇÃO IMPORTANTE SOBRE SAÚDE E SEGURANÇA)

Los manuales proporcionados con este programa son reproducciones digitales fieles de los manuales impresos originales. Algunos contenidos podrían resultar inapropiados para los jugadores actuales. Asimismo, es posible que incluyan referencias a funciones del juego no disponibles en esta versión, así como a información obsoleta para el consumidor (por ejemplo, garantías e información de contacto).

Para obtener más información sobre este producto, consulta el siguiente sitio web:

www.nintendo.com

Para obtener asistencia técnica, consulta el manual de instrucciones de la consola Wii U o visita:

support.nintendo.com

Para obtener información sobre la clasificación por edades de este o cualquier otro título, consulta el sitio web correspondiente a tu región.

PEGI (Europa): www.pegi.info

USK (Alemania): www.usk.de

Classification Operations Branch (Australia): www.classification.gov.au

OFLC (Nueva Zelanda): www.classificationoffice.govt.nz

Rusia: minsvyaz.ru/ru/doc/index.php?id_4=883

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.



Este selo é a garantia de que a Nintendo reviu este produto e que ele está de acordo com os nossos padrões de excelência em termos de fabrico, fiabilidade e valor de entretenimento. Procura sempre este selo quando comprares jogos e acessórios para garantir a absoluta compatibilidade com o teu produto Nintendo.

Gracias por adquirir XENOBLADE CHRONICLES para tu consola Wii™.

Obrigado por teres escolhido o Disco XENOBLADE CHRONICLES para o teu sistema Wii™.

IMPORTANTE: Lee con atención la información sobre salud y seguridad de este manual antes de utilizar la consola, un disco o un accesorio de Nintendo®.

AVISO: Antes de utilizares o sistema de Hardware, Disco ou Acessório da Nintendo®, lê atentamente a informação importante sobre saúde e segurança incluída neste manual.

Lee este manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. El folleto sobre clasificación por edades, garantía e información de contacto que se incluye con este producto contiene información importante sobre la garantía y el Servicio de Atención al Consumidor. Guarda estos documentos como referencia.

Lê na íntegra este manual de instruções, para garantir uma excelente experiência de jogo. Poderás encontrar informação importante relativa à garantia e linha telefónica de apoio no folheto Classificação Etária, Garantia do Software e Informação de Contacto. Guarda sempre estes documentos para futura referência.



**ESTE JUEGO ES COMPATIBLE
CON LOS MODOS 50 Hz (576i)
Y 60 Hz (480i).**

**ESTE JOGO SUPORTA OS MODOS
50 Hz (576i) E 60 Hz (480i).**

INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE

ESTE JUEGO DE NINTENDO NO ESTÁ DISEÑADO PARA SU USO CON UN DISPOSITIVO ILEGAL. EL USO DE CUALQUIER DISPOSITIVO DE ESTA índOLE ANULARÁ LA GARANTÍA DE TU PRODUCTO NINTENDO. LA COPIA DE LOS JUEGOS DE NINTENDO ES ILEGAL Y QUEDA TERMINANTEMENTE PROHIBIDA POR LAS LEYES NACIONALES E INTERNACIONALES DE PROPIEDAD INTELECTUAL.

INFORMAÇÕES LEGAIS IMPORTANTES

ESTE JOGO DA NINTENDO NÃO FOI CONCEBIDO PARA SER UTILIZADO COM QUALQUER DISPOSITIVO ILEGAL. A UTILIZAÇÃO DESSES DISPOSITIVOS IMPLICA A ANULAÇÃO DA GARANTIA DO PRODUTO NINTENDO. A CÓPIA DE JOGOS DA NINTENDO É ILEGAL E ESTRITAMENTE PROIBIDA PELAS LEIS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL NACIONAIS E INTERNACIONAIS.

Nintendo



Índice

Controles	04	Combate:	Conceptos básicos	12
Inicio	06		Afinidad del grupo	15
Aventura:	Exploración	08	El poder de Monado	17
	Enemigos	11	Menús	19

Actualización del menú de Wii

La primera vez que insertes el disco en la consola, se comprobará si está actualizada. Si no lo está, aparecerá la pantalla de confirmación de la actualización de Wii. Selecciona **ACEPTAR** para continuar. Ten en cuenta que la actualización podría tardar varios minutos y añadir canales al **menú de Wii**. La consola Wii™ debe tener la última actualización del **menú de Wii** para que se reproduzca el disco.

NOTA: Una vez realizada la actualización, si el Canal Disco sigue sin mostrar el título del disco insertado, será necesaria una segunda actualización. En ese caso, repite el procedimiento anterior.

Los canales añadidos al actualizar el **menú de Wii** se guardarán en la memoria de la consola Wii si hay espacio suficiente. Estos canales se pueden borrar en la pantalla de gestión de datos en las opciones de Wii y posteriormente pueden volver a descargarse desde el Canal Tienda Wii sin ningún coste adicional.

Al actualizar el **menú de Wii**, es posible que se detecten modificaciones de hardware o software no autorizadas. Las actualizaciones pueden detectar y eliminar el contenido no autorizado y la consola podría dejar de funcionar tras una actualización. La no aceptación de la actualización puede inutilizar este juego o futuros juegos. Ten en cuenta que Nintendo no garantiza que los programas o accesorios no autorizados sigan funcionando con la consola Wii tras esta u otras actualizaciones del **menú de Wii**.



Controles

Puedes jugar a XENOBLADE CHRONICLES con el mando de Wii con el Nunchuk™ o con el mando clásico. En este manual encontrarás, sobre todo, información sobre el uso del mando de Wii con el Nunchuk.

Las acciones generales de la aventura se muestran en **verde** (➤ páginas 8-11).
Las acciones específicas de combate se muestran en **naranja** (➤ páginas 12-18).
Consulta las **páginas 19-26** para ver las acciones referidas a los menús.

Nunchuk

Palanca de control

- Moverse (➤ página 8)

Botón C

- Ajustar la cámara (➤ página 9)

Botón Z

- Fijar un objetivo (➤ página 11)
- (Mantener pulsado) Dar órdenes a los combatientes (➤ página 13)
- (Mantener pulsado) Cambiar de objetivo (➤ página 11)

Mando de Wii

+ Cruz de control

- Seleccionar opciones en los menús

A Botón A

- Confirmar selección
- Hablar / Examinar

- Botón -

- Mostrar el **menú principal** (➤ página 19)

1 Botón 1

- Mostrar el mapa de la zona (➤ página 19)

2 Botón 2

- Hacer un **trueque** (➤ página 10)

B Botón B

- Cancelar
- Saltar (➤ página 8)

+ Botón HOME

- Mostrar el **menú HOME**

+ Botón +

- Detener la cinemática
- Mostrar detalles

⌘ Detener una cinemática ⌘

Pulsa el Botón + durante una secuencia cinemática para interrumpirla. A continuación, pulsa el Botón A para saltar la escena o el Botón B para reanudarla.

Nota: Algunos menús y situaciones disponen de controles específicos. Fíjate bien en los iconos de los botones que aparezcan en pantalla.

Mando clásico / Mando clásico Pro

- | | |
|----|--|
| Ⓒ | • Moverse |
| b | • Saltar / Cancelar |
| Ⓔ | • Ajustar la cámara |
| ZL | • (Mantener pulsado) Ajustar la cámara |
| Ⓑ | • Alejar |
| Ⓐ | • Acercar |
| Ⓥ | • Restaurar la perspectiva inicial |
| a | • Hablar / Examinar / Confirmar |

- | | |
|---|---|
| Y | • Hacer un trueque |
| X | • Mostrar el menú principal |
| - | • Mostrar el mapa de la zona |
| L | • Fijar un objetivo / Cambiar de objetivo |
| R | • Seleccionar al enemigo más cercano (con ZR pulsado) |

- | | |
|----|---|
| ZR | • (Mantener pulsado) Dar órdenes a los combatientes |
| + | • ¡Agrupaos! |
| + | • ¡Dispersaos! |
| + | • ¡A mí! |
| + | • Seleccionar opciones en los menús |
| + | • Detener la cinemática |
| + | • Mostrar detalles |

Inicio

Inserta el disco de XENOBLADE CHRONICLES en la ranura para discos de la consola Wii.

1

La consola se encenderá automáticamente y aparecerá la **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad**. Cuando la hayas leído, pulsa el Botón A.

La **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad** aparecerá al encender la consola Wii, independientemente de si hay o no un disco insertado.



2

Apunta al Canal Disco en la **pantalla del menú de Wii** y pulsa el Botón A.



3

Se mostrará la **pantalla del canal**. Apunta a COMENZAR y pulsa el Botón A.



4

Aparecerá la **pantalla de advertencia sobre el uso de la correa**. Comprueba que tienes la correa bien puesta y pulsa el Botón A.

Se mostrará la **pantalla del título**.



El idioma del juego dependerá de aquel que esté seleccionado en la configuración de la consola Wii. En este juego puedes elegir entre español, inglés, alemán, francés e italiano. Si la consola ya está configurada en uno de ellos, dicho idioma será el utilizado en el juego. Si la consola está configurada en un idioma no disponible en el juego, el idioma predeterminado será el inglés. Para cambiar el idioma, deberás modificarlo en la configuración de tu consola Wii. Consulta el manual de canales y configuración de la consola Wii para obtener información al respecto.

Pantalla del título

Selecciona una opción con la cruz de control y pulsa el Botón A para confirmar.



Nueva partida

Comienza una partida nueva.

Continuar

Retoma una partida previamente guardada. Elige un archivo de guardado y pulsa el Botón A para cargarlo.

Para eliminar un archivo de guardado, selecciónalo y pulsa el Botón 2.

Nota: Los datos borrados o sobrescritos no se pueden recuperar.



Opciones

Aquí podrás modificar los ajustes del juego (➤ [página 26](#)).

Nota: Los ajustes modificados aquí solo afectarán a partidas nuevas. Para cambiar las opciones de una partida guardada, utiliza el **menú Opciones** del **menú principal** (➤ [página 19](#)).

Cómo guardar la partida

Puedes acceder al **menú Guardar** (➤ [página 26](#)) desde el **menú principal**. Puedes guardar un máximo de tres partidas.

Nota:

- Para guardar se necesitan 5 bloques libres en la memoria de la consola Wii.
- No toques el Botón POWER ni el Botón RESET mientras se guardan los datos.
- Para obtener más información sobre cómo borrar datos de guardado o copiarlos a una tarjeta SD, consulta la sección "Configuración de Wii y gestión de datos" del manual de canales y configuración de la consola Wii.

Aventura: Exploración

Mientras exploras el amplio mundo de XENOBLADE CHRONICLES podrás, entre otras cosas, hablar con multitud de personajes, enfrentarte a enemigos y viajar a nuevos destinos.

Pantalla general

Cuando debas dirigirte a un lugar concreto para continuar la aventura, aparecerá una flecha que indica la dirección y la distancia a la que se encuentra tu destino. Dependiendo de la situación, también pueden aparecer los siguientes iconos:

Diario de viaje Tu destino se encuentra en otra zona. Abre el **menú principal** y pulsa el Botón Z para consultar tu próximo objetivo en el diario de viaje.

Misión Tienes pendiente una misión obligatoria (➤ [página 9](#)).



Minimapa

Muestra tu ubicación actual y sus alrededores.

Iconos del minimapa

- Posición y orientación
- Dirección de la cámara
- Enemigo
- Destino

Nota: En las [páginas 9-10](#) se describen más iconos del minimapa.



Día / Noche

Consulta la [página 25](#) para obtener más información.

Hora

Ajustar la cámara

Mantén pulsado el Botón C y usa estos controles para ajustar la cámara.

- | | |
|--|-------------------|
| | • Mover la cámara |
| | • Alejar |

- | | |
|--|------------------------------------|
| | • Acercar |
| | • Restaurar la perspectiva inicial |

Caídas

Si te caes desde un lugar elevado, como un precipicio, perderás puntos de vida (PV) (➤ [página 12](#)) en función de la altura. Sin embargo, no perderás PV si caes en aguas profundas.

Marcadores

Cuando descubras un lugar importante, quedará marcado automáticamente en el mapa. Podrás saltar a estos marcadores (➤ [página 19](#)) para viajar rápidamente.

Además, cada vez que descubras un marcador recibirás experiencia (exp.), puntos de arte (PA) y puntos de poder (PP) (➤ [página 14](#)).

Lugares

En el mapa se registrarán además otros lugares de interés. Aunque también recibirás bonificaciones por descubrirlos, no podrás utilizarlos como atajo para viajar rápidamente.

Misiones

Cuando hables con un personaje que tenga sobre la cabeza el icono , te encargará una misión. Si la completas, obtendrás como recompensa experiencia, objetos o dinero.

Además, aceptar y completar misiones aumentará tu afinidad (➤ [página 24](#)) con los habitantes de la zona. También podrá aumentar la afinidad entre miembros del grupo o entre ciertos personajes. Si la misión requiere que acudas a un lugar específico, este aparecerá indicado en el minimapa con el icono .

Misiones obligatorias

A medida que avances, recibirás misiones obligatorias. Deberás completarlas para continuar la historia.

Moverse / Saltar

Inclina la palanca de control para moverte. Pulsa el Botón B para saltar.

Conversaciones

Cuando veas el icono , puedes seleccionarlo para que dos de los personajes principales mantengan una conversación íntima. A veces tendrás que elegir entre dos opciones de diálogo para que los personajes se conozcan mejor. Estas elecciones afectarán al nivel de afinidad entre ellos.

Para poder iniciar una conversación, deben cumplirse ciertos requisitos (► [página 25](#)).

Comerciantes

Habla con los personajes identificados con el icono  para comprar y vender objetos.

Extracción de cristales y yacimientos de éter

Cuando veas el icono , selecciónalo para extraer cristales de éter. Podrás refinarlos para crear gemas (► [página 20](#)).

Los yacimientos de éter se regeneran con el tiempo, así que recuerda volver a ellos cuando necesites cristales de un tipo determinado.

Trueques

Acércate a un personaje que tenga nombre propio y pulsa el Botón 2 para iniciar el trueque. Elige el objeto que te interese y, a continuación, el que ofreces a cambio.

Objetos coleccionables

Las pequeñas esferas azules que verás sobre el terreno contienen objetos coleccionables que puedes utilizar para completar la colecciópedia. Cada zona ofrece diferentes objetos, así que ¡no dejes de buscar!

Aventura: Enemigos

Ataca a un enemigo para iniciar un combate. Pero ten cuidado: algunos monstruos atacarán en cuanto te acerques.

Fijar un objetivo

Pulsa el Botón Z para elegir como objetivo al enemigo más cercano y obtener información sobre él. Mantén pulsado el Botón Z y, a continuación, pulsa izquierda y derecha en la cruz de control para cambiar de objetivo. Si pulsas el Botón Z de nuevo, volverás a fijar como objetivo al enemigo más cercano.

Para cancelar tu objetivo, pulsa el Botón B.



Ventana de estado (► [página 12](#))

Ventana del objetivo

Luchar/Atraer

Pulsa arriba y abajo en la cruz de control para elegir una opción.

 Inicia el combate.

 Atrae a un enemigo hacia ti.

Ventana del objetivo

Muestra el nivel del monstruo, cómo detecta al enemigo (cuando corresponda) y lo peligroso que es. El tipo de detección indica qué acciones provocarán el ataque de un monstruo.

⌘ Peligrosidad ⌘

Fácil	Débil	Igualado	Fuerte	Peligroso
-------	-------	----------	--------	-----------

⌘ Tipo de detección ⌘

	Visual	Ataca cuando ve a un personaje.
	Auditiva	Ataca cuando oye pasos.
	Etérica	Ataca en respuesta al uso de éter.
	Leal a su grupo	Ataca si un miembro de su grupo entra en combate.
	Leal a su especie (gregario)	Ataca si un miembro de su especie entra en combate.

Nota: Los enemigos considerados "fáciles" no atacarán salvo que se trate de monstruos únicos. Los monstruos únicos son adversarios lo bastante poderosos como para tener nombre propio. Atacarán siempre, independientemente de su nivel de peligrosidad.

Combate: Conceptos básicos

Durante tu aventura entablarás numerosas batallas. Conocer la mecánica del combate te ayudará a alcanzar la victoria. Todos los combatientes atacan de forma continuada (ataque automático) sin necesidad de instrucciones, pero puedes darles algunas órdenes o ejecutar artes para luchar con mayor eficacia.

Pantalla de combate



Barra de grupo

Aparecerá cuando hayas alcanzado cierto punto del juego (➔ [página 13](#)).

Barra de PV

Si un personaje se queda sin PV, quedará incapacitado (➔ [página 14](#)).

Menú de combate

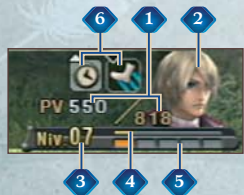
Aquí se muestran el arte personal y las artes del personaje activo.

Para huir de un combate, selecciona el icono central, pulsa abajo en la cruz de control para que aparezca y pulsa el Botón A para confirmar. Dejarás de atacar y podrás intentar huir.

Ventana de estado

Ventana de estado

Muestra información sobre los combatientes.



1 PV actuales / PV máximos

2 Ardor del personaje (➔ [página 13](#))

3 Nivel

4 Barra de PP

Cada vez que se llene, aprenderás un nuevo poder (➔ [página 22](#)).

5 Barra de experiencia

Cada vez que se llene, el personaje subirá de nivel.

6 Refuerzos y debilidades activos

Utilizar las artes

Elige un arte del **menú de combate** con la cruz de control y pulsa el Botón A para confirmar. Cada arte tiene un efecto diferente. Por ejemplo, algunas son ataques especiales y otras tienen propiedades curativas. Ciertas artes requieren que selecciones a otro combatiente como objetivo con la cruz de control.

El color de un arte representa el efecto que produce.

Arte personal



Artes

El icono aparecerá tachado cuando el objetivo esté fuera del alcance del arte.

Tiempo de espera

Cuando uses un arte, el icono se volverá gris, y no podrás ejecutarla durante un periodo llamado "tiempo de espera". Este periodo es diferente para cada arte. Pasado ese tiempo, el arte volverá a estar disponible.

El tiempo de espera de las artes personales (el icono grande en el centro del **menú de combate**) funciona de manera diferente para cada personaje. Para obtener más información, consulta los tutoriales del juego.

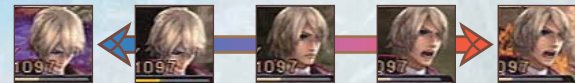


En espera

Disponible

Ardor

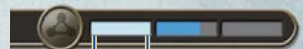
Cada personaje tiene cinco niveles de ardor que representan su estado de ánimo y que abarcan desde el temor hasta la exaltación. Cuanto mayor sea el ardor de un personaje, más posibilidades tendrá de asestar un golpe crítico y menos de fallar un ataque.



Barra de grupo

Representa el espíritu de equipo del grupo. Puedes llenar la barra animando a tus aliados (➔ [página 15](#)), ejecutando ciertas artes y asestando o evitando golpes críticos. La barra de grupo se irá vaciando cuando no estés en combate.

Necesitas como mínimo un bloque para revivir a otro personaje (➔ [página 15](#)) o advertirle sobre futuros ataques que hayas visto en una visión (➔ [página 17](#)). Si se llenan los tres bloques podrás ejecutar un ataque en cadena (➔ [página 16](#)).



Bloque

Los bloques llenos parpadean.

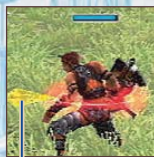
Órdenes durante el combate

Durante el combate, puedes dar a los combatientes las siguientes órdenes:

Z + A	¡Agrúpaos!	Todos los miembros del grupo atacarán al objetivo fijado por el líder.
Z + B	¡Dispersaos!	Cada combatiente actuará en función de las necesidades del momento.
Z + +	¡A mí!	Los combatientes se reagruparán en torno al líder. No atacarán hasta que les des otra orden.

Marcador de rabia

Cuando un personaje se convierte en el objetivo de un enemigo, aparecerá rodeado por un círculo rojo con una flecha amarilla que señala al enemigo. Un personaje puede atraer la rabia del enemigo al infligirle daño o al curar a su objetivo actual.



Posición del monstruo

Victoria en el combate

El grupo recibirá experiencia, PA y PP cada vez que derrote a un enemigo. Si aparece un botín, ábrelo para obtener objetos. No podrás abrir los cofres del botín durante un combate o si hay una línea roja de peligro en la parte inferior de la pantalla.



Experiencia	Acumula experiencia para que tus personajes suban de nivel. Al subir de nivel también puedes obtener afinidadmedallas (➤ página 22) o nuevas artes.
Puntos de arte (PA)	Usa estos puntos para subir el nivel de las artes (➤ página 22).
Puntos de poder (PP)	Acumúlalos para aprender nuevos poderes (➤ página 22).

Incapacidad

Si queda menos de un bloque en la barra de grupo y el líder resulta incapacitado, el combate concluirá y volverás automáticamente al último marcador visitado. Si queda al menos un bloque lleno, un miembro del grupo tratará de revivir al líder.

Si el líder queda incapacitado fuera de un combate (a causa de una caída desde gran altura, por ejemplo), volverás al último marcador visitado.

Recuperación

Mientras no estés en combate, los PV del grupo se recuperarán paulatinamente. También revivirán los personajes incapacitados.

A medida que avances, el trabajo en equipo cobrará mayor importancia. Podrás realizar ciertas acciones que te servirán para fomentarlo y, así, aumentar la afinidad entre los miembros del grupo o ejecutar ataques en cadena.

Gritos de afinidad

Los gritos de afinidad sirven para sacar de apuros a tus aliados si padecen determinados estados. Para ello, acércate al personaje deseado y pulsa el Botón B cuando corresponda.



Animar	Anima a un aliado con poco ardor.
Ayudar	Elimina los efectos de las debilidades de derribo, aturdimiento, coma y confusión.
Revivir	Revive a un personaje incapacitado. Se consumirá un bloque de la barra de grupo.

Acciones de afinidad

Puedes realizar estas acciones al comienzo de un combate o durante el mismo pulsando el Botón B cuando aparezca un círculo rojo. Intenta pulsarlo cuando se superpongan los círculos rojo y azul.



Afinidad de combate	Aparece al seleccionar el icono de combate (🔴). Si la consigues, aumentará el ardor del grupo.
Demostración de camaradería	Aparece cuando un miembro del grupo asesta un golpe crítico o falla un ataque. Si pulsas el botón en el momento adecuado, la tensión de ese personaje subirá y la barra de grupo se llenará parcialmente.

Cadenas

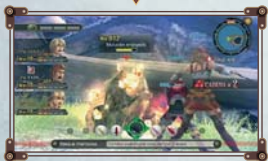
Cuando la barra de grupo esté llena, podrás iniciar un ataque en cadena. La cadena interrumpirá momentáneamente las acciones del enemigo y permitirá al grupo atacar sucesivamente con artes hasta que la cadena termine. Los miembros del grupo se turnarán para ejecutar sus artes según el orden determinado por la formación del grupo (➔ **página 23**).

Nota: Las artes normales siempre estarán disponibles al principio de una cadena, independientemente de su tiempo de espera. Las artes personales solo estarán disponibles si su tiempo de espera se había cumplido antes del inicio de la cadena.



1

Cuando tengas la oportunidad de iniciar una cadena, verás una línea azul que conecta a los combatientes. Selecciona el icono central del **menú de combate** y pulsa arriba en la cruz de control para ver el icono de cadena (●).



2

Elige un arte para cada personaje. Si ejecutas artes del mismo color sucesivamente, aumentará la potencia de la cadena y la efectividad de las artes mejorará. Las artes personales pueden encadenarse con todos los colores.

Si derrotas a un enemigo con una cadena, la barra de grupo se llenará parcialmente.

Cuanto mayor sea el ardor de tus personajes, más daño infligirán sus ataques.

Eslabón adicional

Al completar una cadena, puedes tener la posibilidad de encadenar un eslabón adicional. Pulsa el Botón B en el momento preciso para volver al primer personaje y usar un arte diferente.

Las posibilidades de encadenar eslabones adicionales aumentan cuanto mayor sea la afinidad entre los combatientes.

Cooperación y amistad

Las demostraciones de camaradería, los ataques en cadena y los gritos de afinidad aumentan el ardor del grupo y la afinidad entre sus miembros.

En cierto momento de la historia obtendrás a Monado. Sus poderes únicos añaden una nueva dimensión al combate.

Luchar contra los mekon

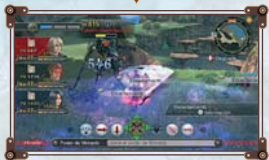
Los mekon disponen de una armadura especial que bloquea los ataques normales. El poder de Monado puede neutralizarla.

Nota: Se puede infligir daño a los mekon con armas normales si han sido previamente derribados.



1

El arte de encantamiento otorga el poder de Monado a todo el grupo. Selecciona el poder de Monado (●) y, a continuación, el encantamiento (●).



2

Ahora tus aliados podrán causar daño a los mekon como a cualquier otro tipo de enemigo, durante un tiempo.

Visiones

El protagonista de XENOBLADE CHRONICLES, Shulk, tiene a veces visiones sobre el futuro gracias a Monado. Puede ver el siguiente ataque de un enemigo, su objetivo y el daño que infligirá si no lo evita.



Ventanas de la visión

Barra de PV de la visión

El daño infligido al personaje se indica en rojo.

Ventanas de la visión

Contienen información importante del próximo ataque. Sigue estas instrucciones para neutralizar cada ventana:

1 Atacante	Muestra el enemigo que va a atacar. ➔ Reduce sus PV a 0.
2 Ataque	Muestra el arte que utilizará el enemigo. ➔ Impide que el enemigo use esa arte; por ejemplo, aturdiéndolo.
3 Víctima	Muestra al personaje que recibirá el ataque. ➔ Dirige la rabia del enemigo hacia otro personaje.
4 Estado	Muestra el daño que infligirá el ataque. Si el personaje va a quedar incapacitado, aparecerá el icono . Si se le va a provocar una debilidad, aparecerá el icono correspondiente. ➔ Aumenta la defensa de ese personaje o protégelo como creas conveniente.
5 Tiempo	Muestra el tiempo restante para que se produzca el ataque. ➔ Interrumpe el tiempo de espera del enemigo; por ejemplo, derribándolo.



⚡ Avisar al grupo ⚡

Si tienes una visión, acércate a un aliado para alertarlo del peligro. Si lo haces, podrás elegir una de sus artes para neutralizar el ataque de la visión. Avisar a un aliado consume un bloque de la barra de grupo.

Romper las ventanas

Si rompes las ventanas de la visión y evitas el ataque, aumentará el ardor del grupo.



⚡ Cambiar el futuro ⚡

Si logras romper la ventana del atacante, se romperán también las demás ventanas y cambiarás el futuro por completo. Esto aumentará el ardor del grupo al máximo.

Menús

Durante tu aventura, utiliza el menú para obtener información importante, cambiar la formación del grupo y modificar los ajustes del juego. Conforme avances, tendrás más opciones disponibles. Utiliza la cruz de control o la palanca de control para moverte por los menús.

Menú de juego

Pulsa el Botón durante la aventura para abrir el **menú principal**. Selecciona una opción con la cruz de control y pulsa el Botón A para confirmar.



Menú principal

Mapas

Consulta los mapas de las zonas visitadas y salta a los marcadores indicados en ellas.

Lista de zonas

Muestra las zonas visitadas. Selecciona una zona para abrir el mapa correspondiente.

Mapas

Muestra un mapa detallado de la zona seleccionada. Para cambiar de nivel en el mapa, mantén pulsado el Botón Z y pulsa arriba o abajo en la cruz de control. Selecciona para saltar a ese marcador.

Objetos

Accede al inventario, a la colecciopedia o al refinado de cristales (esta opción, para crear gemas, estará disponible más adelante).

Inventario

Muestra información detallada sobre todos los objetos que posees, clasificados por categorías. Cambia de categoría con las pestañas y pulsa el Botón C para filtrar la lista según distintos criterios. Selecciona un objeto y pulsa el Botón A para usarlo o tirarlo.



Categorías

Características

Objetos

- Equipado
- Adaptable (con engastes para gemas)
- Único (con gemas especiales engastadas)

Regalos

Selecciona un objeto coleccionable y elige REGALAR para que un personaje se lo dé a otro. La afinidad entre ambos personajes aumentará o disminuirá dependiendo del objeto.

Características del equipo

Tipo	Ligero, pesado o medio.
Ataque	Potencia del ataque físico.
Def. física	Grado de protección contra ataques físicos.
Def. etérica	Grado de protección contra ataques etéricos.
Crítico	Probabilidad de asestar un golpe crítico.
Bloqueo	Probabilidad de bloquear un ataque.
Peso	Peso del objeto; afecta a la agilidad (> página 23).



Refinado de cristales

Para crear gemas con atributos especiales, dos miembros del grupo pueden colaborar en el refinado de cristales. Las gemas creadas pueden engastarse posteriormente en el equipo ([> página 23](#)).

Nota: Podrás empezar a refinar cristales cuando, llegado cierto punto de la historia, hables con el calderero de Colonia 9.

1 Elección de los cristales

Elige los cristales y cilindros de éter que quieras combinar para crear una gema. Puedes utilizar entre dos y ocho, dependiendo de cuántos sean necesarios para que un atributo alcance el 100%. A continuación, selecciona CONFIRMAR para continuar.



Categorías

Cristales de éter

El color indica el tipo de éter.

Atributo y concentración

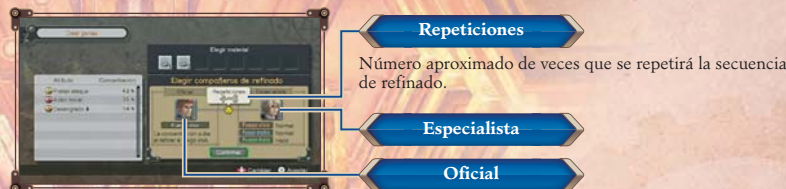
El efecto del cristal seleccionado se indica en **rojo**.

Consejos para el refinado

- Solo se pueden combinar cristales de la misma categoría.
- Se creará una gema cuando la concentración de un atributo supere el 100%.
- Cuanto mayores sean la categoría y la concentración de un atributo, más potencia alcanzará la gema.

2 Elección de los personajes

Selecciona dos personajes: el oficial y el especialista. El oficial es quien introduce los cristales en la caldera, mientras que el especialista controla la temperatura.



Repeticiones

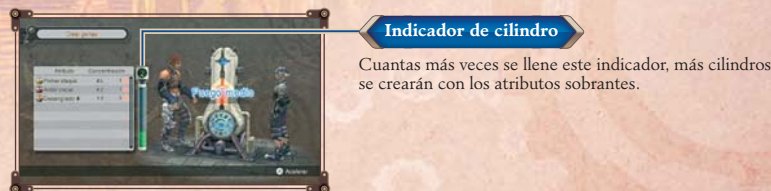
Número aproximado de veces que se repetirá la secuencia de refinado.

Especialista

Oficial

3 Refinado

El refinado se realiza a tres temperaturas diferentes. Las habilidades de los personajes seleccionados determinarán a cuál de ellas se producirá el refinado. El número de repeticiones lo determinará la afinidad entre ellos ([> página 25](#)).



Indicador de cilindro

Cuantas más veces se llene este indicador, más cilindros se crearán con los atributos sobrantes.

Temperaturas de refinado

Nota: Puedes recibir bonificaciones si entras en estado febril (podrás accionar la caldera entre 3 y 10 veces adicionales) o si otros miembros del grupo animan durante el proceso.

Fuego vivo	Aumenta un atributo entre un 3 y un 10%.
Fuego medio	Aumenta todos los atributos entre un 1 y un 5%.
Fuego bajo	Llena el indicador de cilindro entre un 30 y un 70%.

Cilindros

Los atributos que no alcancen una concentración del 100% pueden almacenarse en cilindros, aunque su número está limitado por el número de veces que hayas llenado el indicador de cilindros. Estos cilindros pueden refinarse posteriormente para crear más gemas.



Coleccionpedia

Puedes registrar los objetos coleccionables en la coleccionpedia. ¡Si registras todos los objetos de una categoría o de una zona, recibirás objetos como recompensa!

Las casillas correspondientes a objetos que aún no poseas aparecerán en color gris.

Artes y poderes

Puedes elegir y mejorar tus artes y poderes. Estas opciones no están disponibles al comienzo del juego.

Artes

Sube el nivel de las artes y decide cuáles aparecerán en el **menú de combate**. Para mostrar un arte en el menú, selecciona una casilla, pulsa el Botón C para confirmar y, a continuación, selecciona el arte y pulsa el Botón A para asignarle esa posición.

Para mejorar un arte, selecciónalo en la lista y pulsa el Botón A para confirmar. Para subir las artes de nivel necesitarás PA.

Mantén pulsado el Botón Z y usa la cruz de control para cambiar de personaje.



Árbol de poderes

Cada personaje tiene varios rasgos de personalidad, y cada uno de ellos tiene poderes asociados. Los poderes de cada rasgo deben aprenderse en orden descendente, pero puedes cambiar la prioridad de los rasgos en cualquier momento. Los PP que ganes se asignarán automáticamente a la rama seleccionada. Pulsa el Botón 1 para establecer vínculos de poder con el personaje seleccionado.

Nota: Una vez adquiridos, los poderes permanecen activos independientemente del rasgo seleccionado.



Vínculos de poder

Puedes invertir afinidadmedallas para que un miembro del grupo aprenda los poderes de otro. Solo podrás vincular poderes que tengan la misma forma que la casilla vacía. Cuanto mayor sea la afinidad entre dos personajes, más poderes podrás vincular entre ellos.

Podrás vincular poderes a partir de cierto punto del juego.

Grupo

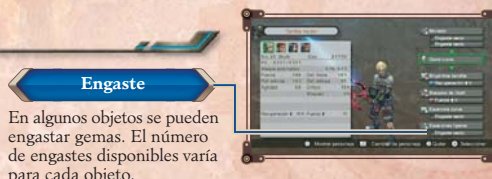
Cambia la formación de combate y el equipo del grupo. Para cambiar la formación, selecciona a un personaje y pulsa el Botón C. A continuación, selecciona al que lo vaya a sustituir y pulsa el Botón A.

Nota: En ciertos momentos del juego no podrás cambiar la formación.



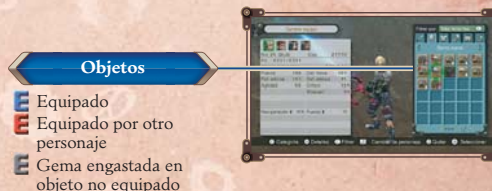
Cambiar el equipo

Puedes modificar el equipo que utilizan los personajes. Selecciona primero el tipo de equipo y, después, el objeto que deseas equipar.



Cómo elegir el equipo

Al equipar un objeto, los valores de las características que aumenten se indicarán en **azul**, mientras que los valores que disminuyan se indicarán en **rojo**.



Características (otras características en página 20)

Ataque automático	Indica la potencia de los ataques automáticos.
Fuerza	Afecta a la potencia de los ataques automáticos y de las artes físicas.
Pot. etérica	Afecta a la potencia de las artes etéricas.
Agilidad	Afecta a la precisión del ataque y a la habilidad para evadir ataques.

Diario

Consulta la información y registros del juego.

Lista de misiones

Contiene todas las misiones que has aceptado. Selecciona una misión para consultar quién te la encomendó y dónde, así como la recompensa correspondiente.

Misión

Las misiones completadas aparecen marcadas con

- Misión
- Misión obligatoria
- Misión limitada



Misiones limitadas

Algunas misiones deben ser completadas en un plazo determinado. Cuando pases cierto momento de la historia principal, no podrás completarlas.

Afinigrama

Detalla el estado de las relaciones entre los personajes del juego. Está dividido en dos partes: miembros del grupo y habitantes de las diversas zonas.

Afinigrama: Zonas

Todos los personajes con nombre propio con los que hables se añadirán a este esquema. Usa el Botón 1 y el Botón 2 para alejarte y acercarte. Sitúa el cursor sobre un personaje para obtener más información sobre él.

Sitúa el cursor sobre el grupo y pulsa el Botón A para ver el afinigrama del grupo.



Reputación

Califica tu afinidad con la población de una zona. Cuando tu afinidad con una zona aumente, también lo hará el número de



Afinidad

El grado de afinidad entre dos personajes se representa con iconos.

Afinidad con los habitantes

A medida que aumente tu afinidad con los habitantes de una población, aumentará también tu reputación en esa zona. Esto te permitirá recibir misiones de mayor importancia y obtener mejores objetos en los trueques. Puedes aceptar tantas misiones como quieras, así que ¡ayuda a todo el mundo!

Afinigrama: Grupo

El icono que aparece entre dos personajes indica su afinidad. Usa la cruz de control para cambiar de personajes.

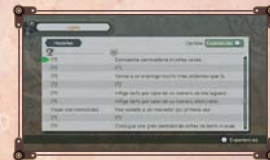
Conversaciones

Esta lista contiene todas las conversaciones descubiertas, su ubicación, los personajes involucrados y el nivel de afinidad necesario.



Logros

Aquí se registran las proezas conseguidas durante la partida. Usa el Botón 1 para alternar entre las dos categorías de logros. Experimenta en el juego para tratar de desbloquear los logros marcados con (?). Como recompensa, ¡ganarás experiencia!
Nota: La categoría "Hazañas" se conserva tras completar el juego.



Otros

Cambia la hora del juego y consulta los tutoriales.

Reloj

Cambia la hora del juego con la cruz de control y pulsa el Botón A para confirmar.



El paso del tiempo

Por la noche acechan monstruos más fieros, pero también hay más probabilidades de encontrar objetos inusuales. Además, verás gente distinta según la hora. ¡Fíjate bien en el reloj!

Tutoriales

Los tutoriales contienen explicaciones acerca de la mecánica del juego, además de técnicas y consejos. Irán apareciendo nuevos tutoriales a medida que avances en el juego.

Sistema

Gestiona tus datos de guardado y cambia ajustes del juego.

Guardar

Guarda la partida actual. Selecciona un archivo de guardado y elige SÍ para confirmar.

Nota: No podrás guardar la partida en determinados lugares y situaciones.

Cargar

Carga una partida guardada.

Opciones

Cambia los ajustes para personalizar tu aventura. Selecciona una opción con el Botón A y, a continuación, usa la cruz de control para modificarla. Pulsa de nuevo el Botón A para confirmar.

Voces	Elige las voces del juego en inglés o japonés. Ten en cuenta que los subtítulos están sincronizados con el audio inglés.
Imagen	Ajusta el brillo de la pantalla.
Ayuda	Elige qué información se mostrará durante la partida.
Cámara	Ajusta los controles de la cámara y su velocidad.
Minimapa	Activa o desactiva el minimapa y su orientación automática.
Mensajes	Ajusta la velocidad del texto y el modo de progresión de los diálogos.

Notas

Xenoblade Chronicles



PRINTED IN THE EU